Da 2 a 9 giocatori
Età: per giovani e adulti

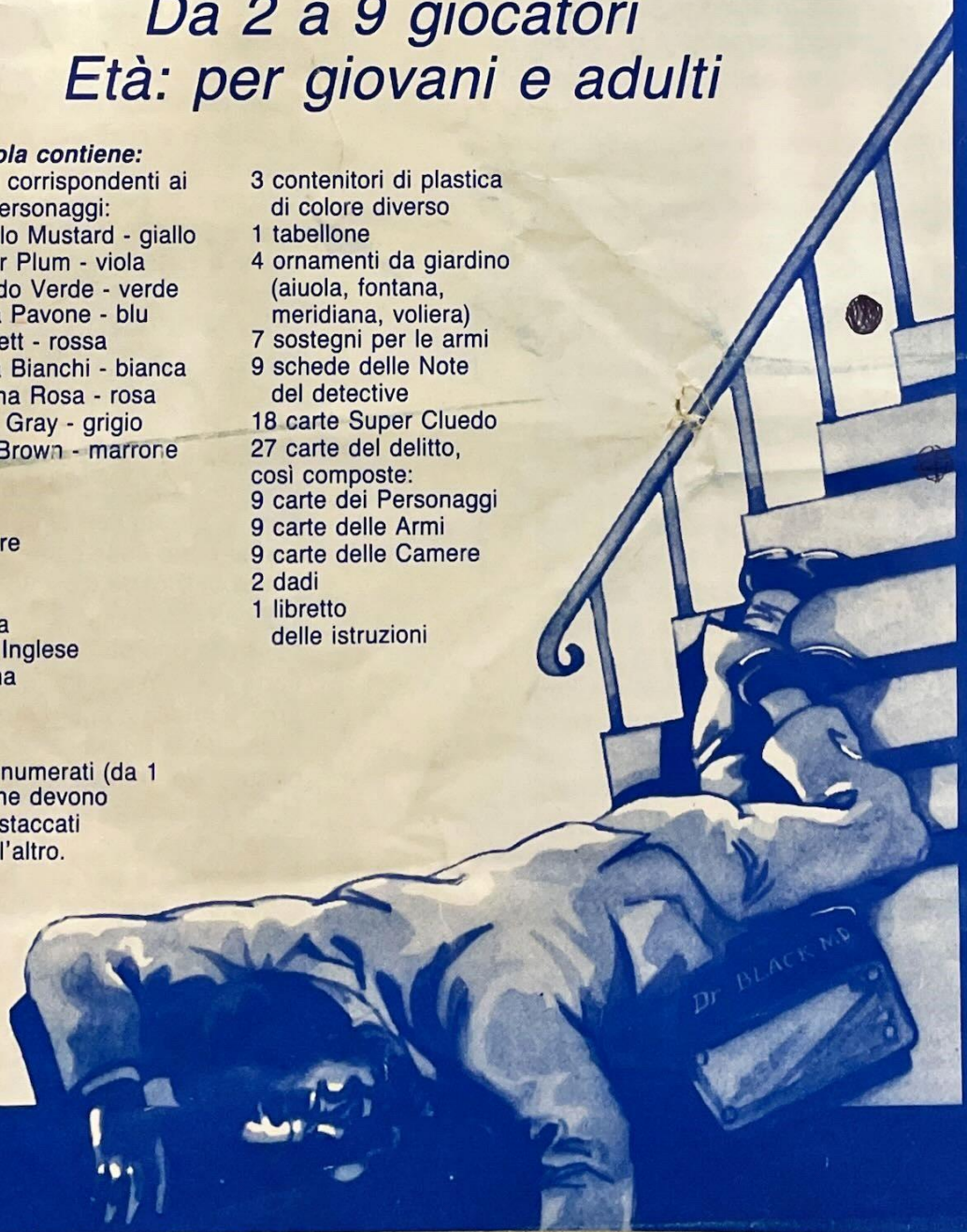
Ogni scatola contiene:

9 statuette corrispondenti ai 9 diversi personaggi:
Il Colonnello Mustard - giallo
Il Professor Plum - viola
Il Reverendo Verde - verde
La Signora Pavone - blu
Miss Scarlett - rossa
La Signora Bianchi - bianca
La Signorina Rosa - rosa
Il sergente Gray - grigio
Il Capitan Brown - marrone

9 armi:
Il Pugnale
Il Candeliere
La Pistola
La Corda
La Spranga
La Chiave Inglese
La Carabina
La Scure
Il Veleno

30 gettoni numerati (da 1 a 30) che devono essere staccati uno dall'altro.

3 contenitori di plastica di colore diverso
1 tabellone
4 ornamenti da giardino (aiuola, fontana, meridiana, voliera)
7 sostegni per le armi
9 schede delle Note del detective
18 carte Super Cluedo
27 carte del delitto, così composte:
9 carte dei Personaggi
9 carte delle Armi
9 carte delle Camere
2 dadi
1 libretto delle istruzioni



SCOPO DEL GIOCO

Super Cluedo è un gioco poliziesco di abilità. Si gioca con statuette e oggetti che vengono spostati su un tabellone raffigurante il pianterreno della "Casa Tudor". Scopo del gioco è di risolvere per eliminazione e per deduzione il problema del misterioso assassinio del dr. Black, proprietario della Casa Tudor, il cui corpo è stato trovato ai piedi della scala che porta in cantina. Vince la partita il primo giocatore che riesce ad individuare con un'unica accusa:

- l'assassino
- l'arma utilizzata
- la camera dove il delitto è stato commesso.

Questa soluzione è indicata nelle 3 carte nascoste nei 3 contenitori di plastica, come spiegato nella figura 3.

PREPARAZIONE

1) Mettete le armi negli appositi sostegni come indicato nella Figura 1.
2) Staccate i componenti e montate i contenitori di plastica come indicato nella Figura 2. Staccate i gettoni numerati e gli ornamenti per giardino.

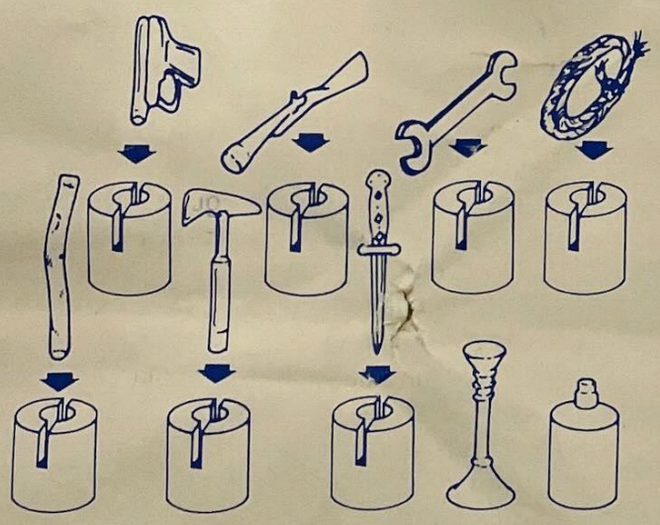


FIG. 1

1) Mettete le armi nei sostegni
Il candeliere e il veleno non hanno sostegno

3) Mettete le statuette nelle appropriate caselle di partenza del tabellone. La statuetta gialla alla casella di partenza del Colonnello Mustard e così di seguito.
Nota: se si gioca in meno di 9, le statuette e le carte corrispondenti, non devono essere tolte dal gioco. Le statuette saranno lasciate in una qualsiasi o più camere del tabellone e le carte rimarranno nel mazzo e verranno distribuite in seguito ai giocatori.

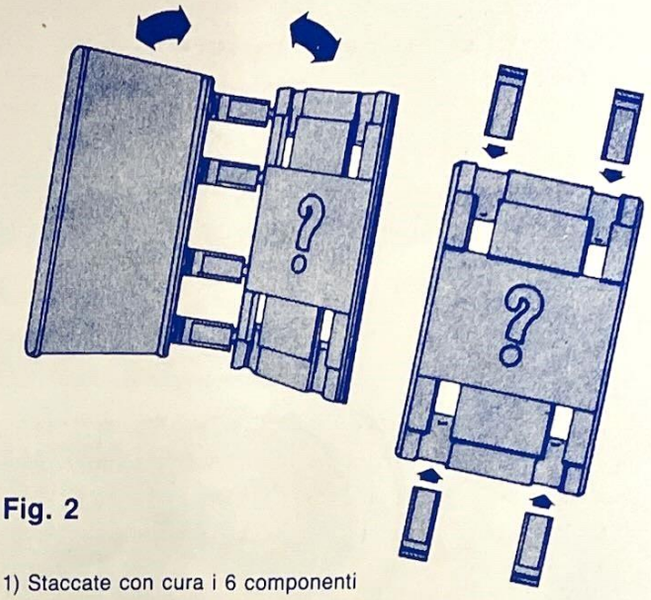


Fig. 2

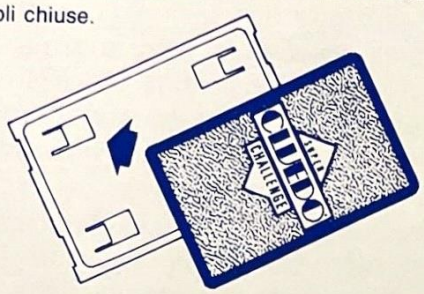
1) Staccate con cura i 6 componenti
2) Inserite le 4 linguette nelle apposite finestrelle

4) Mettete le armi ciascuna in una camera diversa, a caso, ma non su uno spazio SUPERCLUEDO o su una casella con le scale.
5) Mettete i 4 ornamenti per giardino su qualsiasi spazio SUPERCLUEDO in giardino. Il giardino è costituito dal percorso più esterno del tabellone.
6) Mettete i 30 gettoni numerati su qualsiasi spazio SUPERCLUEDO. Questi gettoni vanno messi a caso, coperti, all'interno della casa o in giardino. (Resteranno sul tabellone alcuni spazi SUPERCLUEDO liberi).
7) Mescolate le 18 carte Super Cluedo e mettetele vicino al tabellone, alla portata di tutti i giocatori.
8) Mescolate bene le 9 carte dei personaggi e mettete il mazzo coperto vicino al tabellone. Fate lo stesso con le carte delle armi e quindi con le carte delle camere. Prendete questi 3 mazzi di 9 carte ciascuno e muoveteli velocemente in modo che non sia più possibile ricordarsi quale era quello con le carte dei personaggi, quello con le carte delle armi e quello con le carte delle camere. Prendete la prima carta coperta in cima ad ognuno dei 3 mazzi, e introducetele ognuna in un contenitore di plastica, come spiegato nella Figura 3.
E' essenziale per una buona riuscita del gioco che nessuno dei giocatori sappia a quale mazzo apparteneva ognuna delle 3 carte che sono state inserite nei contenitori di plastica.

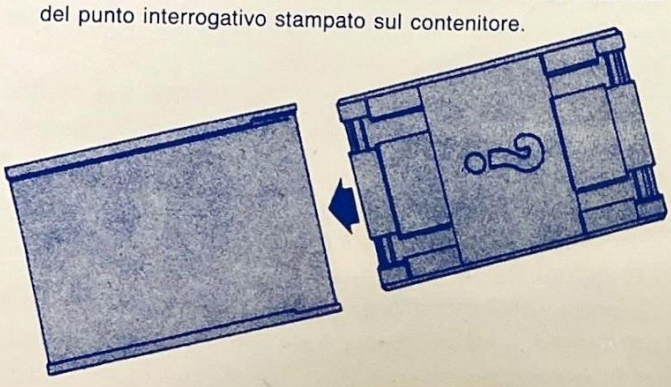
Le carte che rappresentano i personaggi, le armi e le camere contengono preziose informazioni ai loro 4 angoli, precisamente:

Fig. 3

1) Prendete la metà del contenitore con tutte le finestrelle scorrevoli chiuse.



2) Inserite la carta, senza farla vedere, nella parte interna del contenitore con le finestrelle scorrevoli, assicurandovi che il marchio SUPERCLUEDO della carta abbia la stessa direzione del punto interrogativo stampato sul contenitore.



3) Unite le 2 metà del contenitore facendole scorrere nelle apposite scanalature.

a) 2 angoli indicano COLORI che si riferiscono al personaggio, all'arma ed alla camera dove è stato commesso il delitto.
b) 2 angoli indicano NUMERI che si riferiscono al personaggio, all'arma o alla camera dove è stato commesso il delitto.

Queste informazioni si possono trovare sulle schede delle Note dei Detective.
Da tutto questo risulta che ogni personaggio, ogni arma e ogni camera ha un suo codice segreto particolare.

9) Una volta che le 3 carte sono state introdotte nei contenitori di plastica, i 3 mazzi con le rimanenti carte del delitto vengono mescolati tra di loro e il mazzo unico che ne deriva viene collocato coperto vicino alle carte Super Cluedo.
10) Ogni giocatore riceve una scheda delle Note del Detective.

Ora che tutta la preparazione è stata eseguita, si può cominciare a giocare.

COME SI GIOCA

1) Ogni giocatore sceglie la sua statuetta; questa per tutta la partita servirà a contraddistinguere il personaggio da lui rappresentato.
2) Miss Scarlett è sempre la prima a giocare. Il giocatore che ha la statuetta rossa tira entrambi i dadi e sposta di conseguenza la propria statuetta: può spostarla di tanti spazi quanto è la somma dei due dadi, oppure del numero di spazi di un solo dado.
Se per esempio un giocatore con i 2 dadi fa 6 e 3, può spostare la propria statuetta di 3, 6 o 9 spazi. Il turno passa quindi al giocatore successivo in senso orario.
3) Le statuette si spostano verticalmente o orizzontalmente, ma non diagonalmente. Non possono rifare la stessa mossa, cioè toccare la stessa casella più volte nello stesso turno. Esse possono entrare nelle camere soltanto passando dalle porte, dalle finestre con la freccia, o dai passaggi segreti, ma non possono attraversare i muri.
4) Se un giocatore capita con la propria statuetta su un gettone numerato (solo con un tiro esatto), il numero del gettone è annunciato, e il gettone è collocato coperto di fianco al tabellone.
Il giocatore deve ora eseguire l'istruzione corrispondente al numero del gettone, indicata sulle sue Note del Detective, precisamente:
   a) Se l'istruzione è di prendere una carta del delitto dal mazzo o da un altro giocatore, questa operazione viene effettuata facendo attenzione a non mostrare agli altri giocatori nessuna delle carte possedute.
   b) Se l'istruzione autorizza a guardare sotto a una finestrella, o a più finestrelle scorrevoli del contenitore, in tal caso il giocatore effettua questa operazione avendo cura che gli altri giocatori non vedano l'informazione nascosta sotto alla finestrella.
   c) Se l'istruzione riguarda un'informazione relativa ad un'arma o agli ornamenti per giardino, in questo caso tutti i giocatori dovranno affrettarsi a raggiungere questi oggetti. (Il giocatore che è arrivato sul gettone numerato tira i dadi per primo). Il primo giocatore che arriva sullo spazio occupato dall'arma o dall'ornamento per giardino in questione, la toglie dal tabellone e prende la prima carta Super Cluedo in cima al mazzo. Le istruzioni date vengono eseguite e la carta rimessa in fondo al mazzo.
5) Ogni informazione raccolta deve essere annotata sulle Note del Detective e tenuta segreta a tutti gli altri giocatori.
L'informazione può confermare ciò che ha rivelato una finestrella del contenitore oppure eliminare un sospetto provocato da indizi

ottenuti dopo aver pescato le carte del delitto.
Nota: usate preferibilmente dei pennarelli ad acqua per prendere nota delle informazioni sulla vostra scheda delle Note del Detective.

6) Quando un giocatore tira dadi doppi ha due possibilità: utilizzare completamente quel tiro oppure ignorarlo, tirando i dadi una seconda volta. Se un giocatore ottiene un doppio di 6, tutti i gettoni numerati, le armi e gli ornamenti per giardino che in quel momento sono esclusi dal gioco vengono rimessi sul tabellone a caso, sempre rispettando le istruzioni fornite nel paragrafo "**Preparazione**"; lo stesso avviene quando sul tabellone rimangono solo 3 gettoni numerati.
7) I giocatori non possono attraversare le caselle occupate dalle statuette, dalle armi o dagli ornamenti per giardino.
8) I giocatori possono attraversare una casella occupata da un gettone numerato, ma non possono sollevarlo per leggere il numero.
9) Un giocatore non può fermarsi su una casella occupata dalla statuetta di un altro giocatore.
10) I giocatori non possono fermarsi sulle caselle occupate dalle armi o dagli ornamenti per giardino, tranne nel caso in cui debbano raggiungere questi oggetti per poter prendere una carta Super Cluedo: vedi punto 4 - c) di questo paragrafo.
11) I giocatori possono passare sopra o fermarsi su una scala o uno spazio SUPERCLUEDO.
12) Se un giocatore conclude la propria mossa arrivando in una camera su una casella ADIACENTE a quella occupata dalla statuetta di un altro giocatore, ha due possibilità, e precisamente:
    a) lasciare le statuette così come sono, oppure
    b) spostare la statuetta del giocatore avversario in qualunque altra casella del tabellone, eccetto in quella occupata dalla statuetta di un altro giocatore, da un'arma, da un ornamento per giardino o da un gettone numerato.

    Se il giocatore che entra nella camera finisce su una casella ADIACENTE a più statuette, ne sposta una sola, a sua scelta.

I PASSAGGI SEGRETI

Nei sotterranei di casa Tudor ci sono tanti passaggi segreti che permettono ai giocatori di prendere scorciatoie attorno alla casa. I passaggi segreti possono essere percorsi o abbandonati servendosi di una qualunque delle 10 scale (una al centro del tabellone e una in ogni camera della casa).

I movimenti avvengono come segue:

1) I giocatori possono spostarsi da una scala ad un'altra durante il corso di una stessa mossa. (La distanza tra due scale è di una casella).
2) I giocatori possono fermarsi sulla casella di una scala fino al loro turno successivo. (Non è necessario un tiro esatto per fare questo). In questo modo questa scala viene bloccata fino al loro turno successivo.
3) I giocatori possono spostarsi da una scala ad un'altra fermandosi sulla casella di quest'ultima scala. Ancora una volta non è necessario un tiro esatto, e quella scala resterà bloccata fino al turno successivo.

Se un giocatore occupa la casella di una scala, al suo turno deve annunciare in quale direzione intende procedere con la sua statuetta, prima di effettuare il suo tiro con i dadi.
I giocatori che si muovono dalla scala situata al centro del tabellone, possono partire da una qualunque delle 2 caselle adiacenti.

LE ACCUSE

Quando un giocatore pensa di aver scoperto attraverso le informazioni raccolte, i 3 seguenti dati:
a) l'assassino
b) l'arma utilizzata per il delitto
c) la camera dove il delitto è stato commesso,
deve scrivere questi 3 dati nell'apposita cedola d'accusa sulla scheda delle Note del Detective.

IL GIOCO A DUE

Il giocatore che formula le accuse toglie le carte dai 3 contenitori. Se l'accusa è giusta, è il vincitore, se è sbagliata vince l'avversario.

IL GIOCO CON PIÙ DI 2 GIOCATORI

Il giocatore che ha formulato l'accusa guarda le 3 carte nei contenitori senza mostrarle agli altri giocatori. Se l'accusa è giusta, questo giocatore ha vinto. Se è sbagliata, le 3 carte vengono rimesse nei contenitori (senza che gli altri giocatori le vedano) e chi ha mosso l'accusa sbagliata viene estromesso dal gioco: le sue carte del delitto vegono poste in fondo al mazzo e il gioco continua normalmente tra gli altri giocatori.

EDITRICE GIOCHI

© Copyright 1987 - Editrice Giochi SpA
Via Bergamo 12, Milano.